

UNO®



Schitts Creek®

JUEGO DE CARTAS

Contenido

112 cartas

Objetivo

Sé el primero en deshacerse de todas las cartas.

Preparación

1. Elige un repartidor para barajar las cartas.
2. El repartidor debe entregar 7 cartas a cada jugador.
3. Luego, debe colocar el resto de las cartas **BOCA ABAJO** en el centro de la mesa. Ésta es la **PILA PARA TOMAR**.
4. Después, debe voltear la carta superior de la **PILA PARA TOMAR** y colocarla **BOCA ARRIBA**, a fin de formar la **PILA PARA TIRAR**. Si se trata de una carta de acción, ignórala y voltear la siguiente carta.
5. El primero en jugar será el jugador a la izquierda del repartidor y el juego continuará en esa dirección.

UNO® Schitts Creek In A Nutshell

Se juega como el clásico UNO que conoces y amas, excepto que cada carta tiene un ícono de "AMOR" o "DINERO". Estos íconos no hacen nada durante el juego normal, pero si alguien juega una carta comodín "Donde todos caben" es posible que tengas que tomar cartas dependiendo de cuántos de cada ícono tengas en la mano (te lo explicaremos más adelante).



¡Juguemos UNO®!

Cuando sea tu turno, debes intentar deshacerte de todas tus cartas jugando **UNA CARTA** en la Pila para tirar.

Si TIENES una carta que coincida, puedes JUGARLA en la Pila para tirar.

1. Sólo puedes jugar una carta si ésta coincide con al menos un atributo de la carta superior de la Pila para tirar: su color, número o símbolo.
- 2.

Si la carta que jugaste es una carta de acción, ¡ésta hace algo especial!
(consulta la sección *Cartas de acción a continuación*)

Si NO TIENES una carta que coincida, TOMA UNA CARTA de la Pila para tomar.

1. Si es posible jugar tu *nueva* carta (consulta arriba), hazlo.
2. Puedes optar por tomar una carta en lugar de jugar una, incluso si tienes una carta que puedas tirar.

Una vez que tires o tomes una carta, el juego continúa con el siguiente jugador.

NOTA: Si no quedan cartas en la Pila para tomar, baraja la Pila para tirar a fin de formar una nueva Pila para tomar.

Grita "¡UNO!"

En el momento en que tengas sólo 1 carta en la mano, debes decir en voz alta: "¡UNO!" para avisar a los demás jugadores que estás a punto de ganar.

Pero si alguien te descubre y dice "UNO" antes que tú (y antes de que el siguiente jugador empiece su turno), entonces debes tomar 2 cartas.

Cómo ganar

Cuando un jugador juega su última carta, gana. ¡Es hora de barajar las cartas y volver a jugar!

Cartas de acción



Toma 2 - Cuando se juega esta carta, el siguiente jugador tiene que tomar 2 cartas y pierde su turno.



Reversa - Cuando se juega esta carta, se cambia el sentido del juego. Si el juego iba hacia la derecha, ahora irá hacia la izquierda, y viceversa.



Salta - Cuando se juega esta carta, el siguiente jugador pierde su turno.



Comodín - Esta carta coincide con todo, por lo que se puede jugar sin importar qué carta esté en la Pila para tirar. Cuando se juega una carta Comodín, también se podrá elegir el color con el que se seguirá jugando.



Carta comodín Donde todos caben - cuando juegas esta carta, di en voz alta "Amor" o "Dinero". A continuación, todos los demás jugadores revelan sus cartas. Si dijiste "amor", los jugadores deben tener más cartas con el ícono de amor en sus manos que cartas con el ícono de dinero. De lo contrario, deben tomar tres cartas. Se aplica lo mismo si dices "Dinero". Si los jugadores tienen la MISMA cantidad de cartas de amor y dinero en sus manos, deben tomar tres cartas. Esta carta también es un comodín, de modo que tú escoges el color con el que sigue el juego.



Comodín Toma 4 - Esta carta coincide con todo, por lo que se puede jugar sin importar qué carta esté en la Pila para tirar. Sin embargo, hay una pequeña trampa: sólo se puede jugar un comodín Toma 4 si **NO SE TIENE NINGUNA CARTA QUE COINCIDA CON EL COLOR DE LA PILA PARA TIRAR.**

Cuando se juega esta carta, el siguiente jugador tiene 2 opciones: robar 4 cartas y perder su turno O desafiar.

Si el jugador decide desafiar, la persona que haya jugado el comodín deberá mostrarle todas sus cartas con el fin de confirmar si tiene o no una carta que coincida con el color de la Pila para tirar. Las cartas comodín también se consideran como coincidencia.

- Si **NO** tiene una carta que coincida con el color, el desafiante deberá robar 6 cartas en lugar de 4 y perderá su turno.
- En caso de que **SÍ** tenga una carta que coincida con el color: LA PERSONA QUE JUGÓ EL COMODÍN deberá tomar 4 cartas y el otro jugador, ninguna.

Esta carta también es un comodín, por lo que se puede elegir el color con el que sigue el juego (independientemente del resultado de cualquier desafío).

Suma de puntos (método opcional para ver quién va ganando)

Cuando un jugador gana una mano, recibe puntos según las cartas que les quedaron a sus oponentes.

Las cartas se valoran de la siguiente manera:

Todas las cartas con número (0-9) valor del número

Cualquier carta de acción 20 puntos

- *Salta, Reversa, Toma 2*

Cualquier carta comodín 50 puntos

- *Comodín, comodín Toma 4, comodín Donde todos caben*

Lleva un recuento de los puntos de cada jugador entre mano y mano. El primer jugador en llegar a 500 puntos es el ganador.

